

Alex Kidd

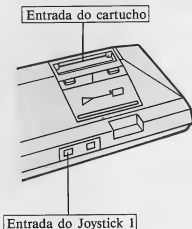
in Shinobi World





Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD no console (veja a figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.
- IMPORTANTE:** Nunca coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Alex Kidd no Planeta Shinobi



Alex estava na melhor fase de sua vida e passava uma maravilhosa tarde com sua namorada no planeta Shinobi. De repente, nuvens escuras cobriram o céu. Então, com a luz de um relâmpago, desceu uma figura negra que capturou a garota e desapareceu no ar.

Antes que Alex pudesse dar-se conta do acontecido, relampejou novamente. Desta vez apareceu um Ninja Branco. Alex ergueu os olhos enquanto o Ninja Branco falava:

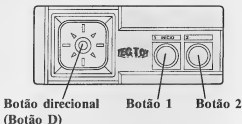
“O perverso Ninja Negro, que eu expulsei há 10 000 anos, está de volta. Ele raptou sua namorada e fez dela refém para dominar o Mundo do Milagre (Miracle World). Estou aqui para dar a você meu Poder Ninja especial. Use-o sabiamente para exterminar o Ninja Negro!”

O Ninja Branco arremessou uma bola de fogo em direção a Alex e desapareceu. A bola encheu o minúsculo corpo de Alex com imensa força e coragem. Alex Kidd está pronto para enfrentar qualquer desafio, novamente!



Assuma o controle

Alex Kidd no Planeta Shinobi é um jogo para um jogador com utilização somente do Joystick 1.



Botão D

- Pressione-o para escolher "CONTINUE" "NEW GAME" na tela "GAME OVER".
- Pressione-o para mover Alex em diferentes direções:
 - Pressionando *para cima*, Alex sobe escadas, escala postes ou salta em cordas.
 - Pressionando *para baixo*, Alex se agacha.

Botão 1

- Aperte-o para atacar (balançar a espada e atirar dardos).
- Aperte-o para descer escadas ou descer de barras.
- Aperte-o para iniciar o jogo.
- Alex abandona a forma de bola de fogo e assume sua forma original.

Botão 2

- Aperte-o para saltar.
- Aperte-o para iniciar o jogo.
- Alex abandona a forma de bola de fogo e assume sua forma original.

Botão D (para baixo) + Botão 1

- Balança a espada, agachado.
- Atira dardos, agachado.

Botão D (para cima) + Botão 2

- Salta e agarra uma barra horizontal.

Vidas

Você tem 3 chances para completar cada rodada ou fase de jogo. E você ganha 3 vidas em cada cena.

Aumente o número de vidas, conseguindo corações extras. Você pode obter até 6 corações.

Você pode adquirir chances adicionais para completar cada rodada, desde que pegue um ALEX DOLL (Boneco Alex). Sempre que você tiver 6 corações, a próxima carga de vida que você tirar da arca será um ALEX DOLL. Aumente o número de chances conseguindo tantos ALEX DOLL quanto possível.

Continuando o jogo

Se você continuar a jogar, escolha a função **CONTINUE** na tela **FIM DE JOGO (GAME OVER)** e aperte o **Botão 1** ou **2**. Você retomará o jogo a partir da primeira cena da rodada em que você parou.

Se você escolher **NEW GAME (NOVO JOGO)** e apertar o **Botão 1** ou **2**, a tela de títulos (**TITLE SCREEN**) aparecerá.



Como iniciar



Se você apertar o **Botão 1** ou **2** na tela de introdução, você terá o mapa global e, em seguida, a tela **ROUND INFO**. Esta tela exibe a imagem do chefe que você precisa derrotar, a pontuação máxima.

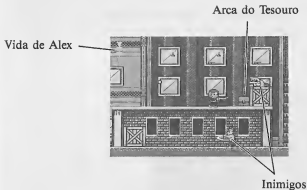
a sua pontuação, o número de chances que você ainda tem e onde você está na rodada. Depois você irá automaticamente para a cena 1 da primeira rodada.

O quadrado que estiver brilhando, mostra em que lugar você está na rodada.

A tela ROUND INFO (informações sobre a rodada)



A Tela Play



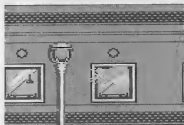
Encontre o Chefe



Mágica

Você precisará, sem a menor dúvida, usar a mágica para derrubar seus inimigos e evitar as armadilhas.

Bola de fogo



Quando você alcançar uma corda ou um poste, suspensos, fique diante deles. Pressione o **Botão D** para cima a fim de começar a subir. Pare em um ponto apropriado e aperte o **Botão 1** durante alguns segundos.

Alex se transformará em uma bola de fogo. Dirija Alex com o **Botão D** (para a DIREITA ou para a ESQUERDA) e deixe de apertar o **Botão 1** para que Alex voe para onde você dirigi-lo. Se Alex atingir seus inimigos fracos, eles serão eliminados instantaneamente. Os inimigos mais fortes sofrerão apenas alguns danos.

Quando você encontrar uma barra horizontal, aperte o **Botão 2** e o **Botão D (PARA CIMA)**. Alex saltará e agarrará na barra. Aperte o **Botão 1** durante alguns segundos. Alex se transformará em uma bola de fogo. Dirija Alex com o **Botão D** e desaperte o **Botão 1**, para que Alex atravesse paredes grossas.



Salto de Paredes



Você pode usar essa técnica somente para escalar paredes que fiquem uma defronte à outra. Aperte o **Botão 2** e o **Botão D (ESQUERDA ou DIREITA)** ao mesmo tempo, para fazer Alex saltar em direção a uma parede. Logo que Alex encostar na parede, aperte o **Botão 2**. Continue a apertar esse botão até que Alex chegue ao topo da parede.

Andando sobre a Água



Continue a apertar o **Botão 2**, quando Alex atravessar uma massa de água. Isso impede que ele afunde.

Itens

Quando você encontrar uma arca do tesouro, abra-a para pegar itens úteis.

Coração



Dá uma vida para você.

Dardos



Se você pegar esse item, será capaz de usar dardos, em vez de sua espada. Se você for atacado ou passar para a próxima cena, você não poderá mais usá-los.

Poder

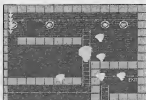


Com esse item, sua arma torna-se mais poderosa.

A bola de cristal de Ninja



Com ela Alex vira um tornado. Use o **Botão D** para dirigir o tornado. (Quando Alex se transforma em tornado, também aparecem outros ciclones menores. Esses ciclones não podem ser controlados.)



O Boneco Alex (ALEX DOLL)



Com ele, você ganha uma chance extra para completar uma rodada.

Rodadas (Rounds)

Você deve completar quatro rodadas para terminar o jogo. Cada rodada é dividida em três cenas.



Rodada 1: Kabuto

Kabuto, o Chefe, ataca atirando bolas de fogo. Você pode matá-lo atacando-o várias vezes com sua arma. Mas não será tão fácil quanto pode parecer à primeira vista. Primeiro você deve livrar-se dos inimigos na cidade.

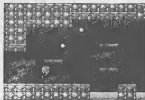
Rodada 2: Ataque dos helicópteros

A fim de libertar a refém, você deve atravessar o porto. Não será fácil, pois toda a área está infestada de inimigos. Para superar essa rodada, você deve destruir os helicópteros que voam em sua direção. O número total de helicópteros será indicado na tela.



Rodada 3: A selva

A selva é cheia de surpresas. Tente escapar de todas as armadilhas. Ataque o Chefe 4 vezes e veja o que acontece!



Rodada 4: A batalha contra o Ninja Negro

Você deve primeiro destruir vários inimigos contra os quais você já lutou em rodadas anteriores, antes de enfrentar, finalmente, o Ninja Negro. Acabe com o Ninja Negro e salve sua garota!



Pontuação



- Você ganhará 100 pontos para cada inimigo que matar e 1 000 pontos para cada Chefe Ninja derrotado. Os pontos aparecerão no início da rodada seguinte.
- **Prêmio da Superação (CLEAR BONUS)**
Se você superar uma rodada, ganhará 2 000 pontos para cada vida remanescente.

- **Prêmio da Perfeição (PERFECT BONUS)**

Se você superar uma rodada com 6 vidas remanescentes, ganhará 10 000 pontos.

- **Prêmio Secreto (SECRET BONUS)**

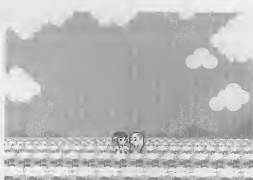
Se você superar uma rodada sem sofrer qualquer dano, ganhará 10 000 pontos.

Observação: Você não ganhará pontos extras por ultrapassar a quarta rodada sem danos.

Dicas úteis

- Ganhar tempo é a chave do sucesso.
- Procure rotas secretas para chegar às arcas do tesouro em lugares de difícil acesso.
- Aprenda os padrões de movimentação de seus inimigos.
- Use sua arma para abrir caminho no meio de blocos brilhantes. Abaixar e quebrar os blocos sob seus pés.

- A fim de matar o chefe dos inimigos, você deve atacá-lo várias vezes. Descubra seus pontos fracos.
- Você não será capaz de abrir as arcas do tesouro atirando dardos a distância. Você deve ficar na frente da arca para poder abri-la.



Marcador de pontos

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

Marcador de pontos

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

Marcador de pontos

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

Marcador de pontos

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

Marcador de pontos

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |

| | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome | | | | | |
| Data | | | | | |
| Pontos | | | | | |



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TECTOY

Nºco 021 90 6995

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Murchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261 5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



MANAUS - AMAPÁ